

Рецензия на магистерскую диссертацию

“Генерация динамического контента для коллекционной карточной игры на базе методов машинного обучения”

студента 661 группы Тен Ен Ми

Магистерская диссертация Тен Ен Ми посвящена автоматической генерации уникальных карт для коллекционной карточной игры “Mighty Party”, разработчиком и издателем которой является компания “Panogamik Inc”. Задача состояла в разработке системы, способной создавать новые карты заданного формата на базе имеющихся карт, используя методы машинного обучения. Одним из главных факторов, влияющих на успех игр выбранного жанра, является регулярное добавление новых, уникальных существ. Поэтому поставленная проблема представляет большой интерес как в области научных исследований, так и в области разработки игр.

В процессе работы над проектом Ен Ми изучила предметную область поставленной задачи, исследовала уже существующие решения и технологии, и в качестве результата разработала систему генерации, построенную на рекуррентной нейронной сети. Реализованная технология была протестирована на данных карточной стратегии “Mighty Party”, и несколько, полученных путем генерации, существ было решено ввести в игру. Также с помощью дополнительно разработанного механизма для оценивания качества сгенерированных карт было выявлено, что результаты работы системы генерации по качеству превосходят существ, придуманных людьми. Представленная работа соответствует поставленной задаче.

В тексте магистерской диссертации Тен Е. раскрыла как контекст задачи, так и собственный вклад в ее решение. К недостаткам можно отнести некоторое количество опечаток.

Работа студента Тен Ен Ми заслуживает оценки «отлично».

Рецензент: Глава отдела разработки “Panogamik Inc” Каскевич Д.Е.